

RAILROAD DICE

SPIELABLAUF

- Einkommen nehmen (nur 1x)
- Würfeln (nur 1x)
- Aktien kaufen
- Schienen legen
- Bahnhof bauen

→ Vor Ende des Zuges auf fünf
Würfel reduzieren

JAHRESWECHSEL

1. Beförderung von Passagieren
2. Vergabe der Direktorenposten
3. Wechsel des Startspielers

FRAGEZEICHEN PRÄMIE

- bei Anschluss eines neuen
Geländefeldes
- bei Bau eines Bahnhofes



RAILROAD



Die Würfel hinter dem Sichtschirm

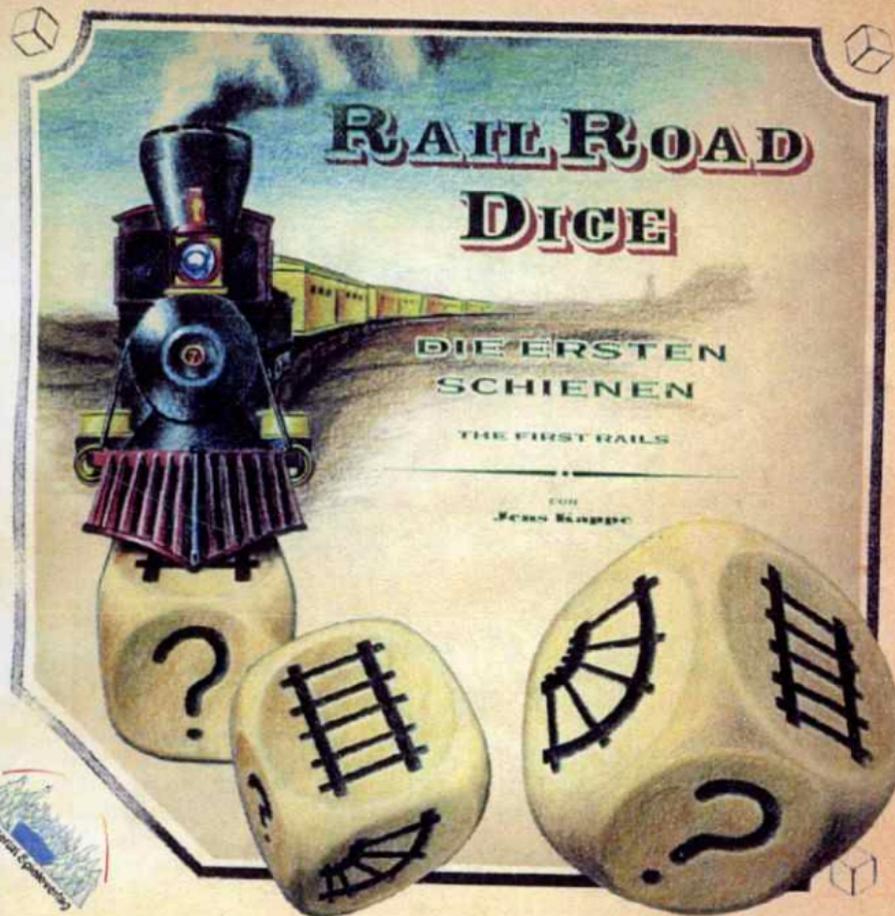
- sind Zahlungsmittel zum
Bahnhofbau
- sind Zahlungsmittel für
Zusatzzahlungen bei Berg- und
Seestreckenbau
- können einmal pro Runde gewürfelt
werden und kommen dann vor den
Sichtschirm.

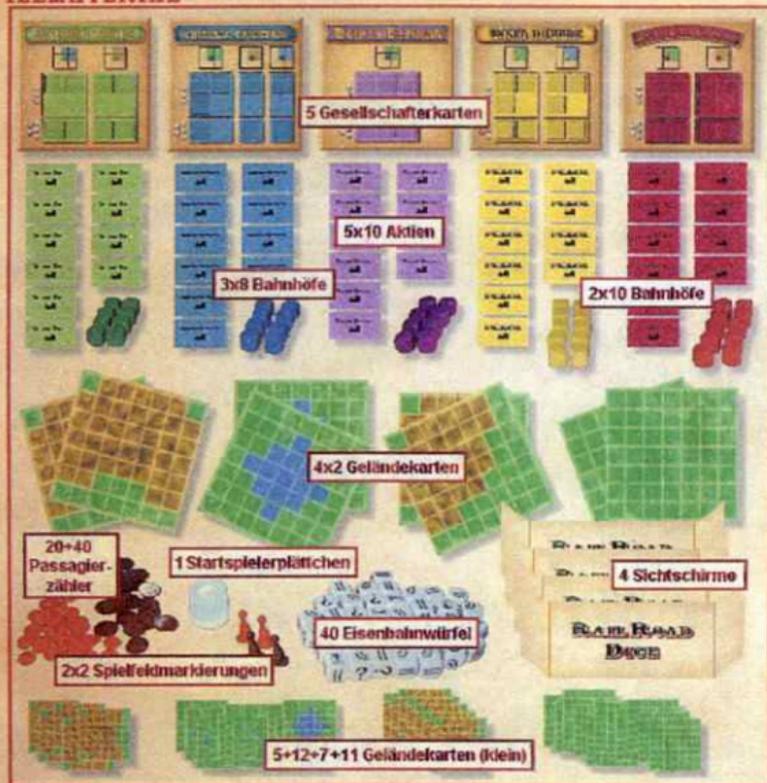
Die Würfel vor dem Sichtschirm haben eine eindeutige obere Seite:

- (Schienen-)Gerade oder
- (Schienen-)Kurve oder
- Aktie oder
- "?"-Fragezeichen

und dürfen nicht

- neu gewürfelt,
- umgedreht oder
- hinter den Sichtschirm genommen
werden





EINFÜHRUNG

Die Spieler sind Investoren, die Direktoren einer oder mehrerer von fünf Eisenbahngesellschaften werden wollen. Durch den Erwerb von Anteilen an diesen Gesellschaften können die Spieler den Vorsitz übernehmen und damit gleichzeitig das Privileg erwerben, für die jeweilige Gesellschaft Bahnhöfe bauen zu dürfen. Bahnhöfe sind eindeutig den jeweiligen Eisenbahngesellschaften zugeordnet.

Alle Investoren, unabhängig davon ob sie bereits Direktoren sind, haben jederzeit die Möglichkeit, durch das Legen von Schienen, das Land zu erforschen. Ziel ist es, so viele benachbarte Bahnhöfe wie möglich zu bauen und dabei viele Fahrgäste zu befördern.

Es gewinnt der Spieler, der zum Schluss zum alleinigen Direktor einer großen landesweiten Gesellschaft ernannt wird, indem er während der Pionierphase die meisten Fahrgäste (mit welchen Gesellschaften auch immer) befördert hat.

DIE EISENBAHNWÜRFEL

Die dem Spiel ihren Namen gebenden Eisenbahnwürfel sind Dreh- und Angelpunkt von Railroad Dice und werden deshalb vor allen anderen Spielelementen und Regeln zunächst ausführlich vorgestellt:

Die Würfel hinter dem Sichtschirm

- sind Zahlungsmittel zum Bahnhofbau
- sind Zahlungsmittel für Zusatzzahlungen bei Berg- und Seestreckenbau
- können einmal pro Runde gewürfelt werden und kommen dann vor den Sichtschirm.

Bei Würfeln hinter dem Sichtschirm ist es egal, welche Seite oben liegt! Hinter dem Sichtschirm dürfen beliebig viele Würfel liegen!



Die Würfel vor dem Sichtschirm haben eine eindeutige obere Seite:

- (Schienen-)Gerade oder
- (Schienen-)Kurve oder
- Aktie oder
- "?"-Fragezeichen

und dürfen nicht

- neu gewürfelt,
- umgedreht oder
- hinter den Sichtschirm genommen werden.

Würfel bei denen die obere Seite ein "?" zeigen bilden eine Ausnahme, da sie zu jeder Zeit im Spiel auf eine beliebige Seite gedreht werden dürfen!

Am Ende des Zuges eines Spielers dürfen in jeder Runde nur noch maximal fünf Würfel vor dem Sichtschirm liegen!

Verwendungsmöglichkeiten der Eisenbahnwürfel (je nach oben liegender Seite)



- Eine gerade Schiene auf das Spielfeld legen



- Eine Schiene mit Kurve auf das Spielfeld legen



- Eine Aktie kaufen



- Eine beliebige Strecke auf das Spielfeld legen oder
- eine Aktie kaufen oder
- als Zahlungsmittel beim Bahnhofsbau verwenden oder
- als Zahlungsmittel für Zusatzzahlungen bei Berg- und Seestrecken Bau verwenden oder
- einmalig je Zug zusammen mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln hinter dem Sichtschirm und Bonuswürfel der "Bank" je "?" würfeln.

SPIELVORBEREITUNG

Ein *großes Geländefeld Wiese* wird in die Tischmitte gelegt und genau in der Mitte darauf wird ein **Eisenbahnwürfel** mit einer **Gerade** platziert.

Ein *kleines Geländefeld Wiese* wird an anderer Stelle des Tisches ausgelegt.

Neben diese beiden Felder wird jeweils eine **der Spielfeldmarkierungen** in gleicher Farbe gestellt, so dass eine Zuordnung des *großen* zum *kleinen* Gelände möglich ist.

Die **übrigen beiden Spielfeldmarkierungen** in der anderen Farbe werden zunächst nur bereitgehalten und kommen dann zum Einsatz, sobald die Schienenstrecke das erste Geländefeld „verlassen“ hat.

Jeder Spieler erhält:

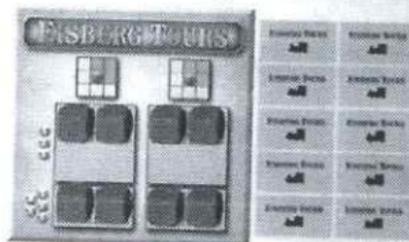
1 Sichtschirm

4 Eisenbahnwürfel, die er jeweils mit dem „?“ nach oben vor seinen Sichtschirm stellt

Die **verbleibenden Eisenbahnwürfel** werden zusammen bereitgelegt und bilden zusammen mit allen noch unverkauften Aktien die „Bank“.

Die **übrigen großen und kleinen Geländefelder** sowie die **Passagierzähler** werden griffbereit in der Nähe platziert. Der Spieler der von den Anwesenden schon am meisten Eisenbahnspiele gespielt hat, erhält das **Startspielerplättchen**.

Alle **Gesellschafterkarten** werden jeweils mit den **Bahnhöfen in der zugehörigen Farbe** bestückt. Die **10 Aktien** werden direkt dazu neben die Karte gelegt, wie es die Abbildung beispielhaft für *Eisberg Tours* zeigt.



SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (eine Runde = ein Jahr). Innerhalb einer Runde ist jeder Spieler genau einmal am Zug.

Ist ein Spieler an der Reihe, gliedert sich sein Zug in folgende fünf Aktionen, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können:

- **Einkommen nehmen**
- **Würfeln**
- **Aktien kaufen**
- **Schienen legen**
- **Bahnhof bauen**

Danach folgt immer als letzte Aktion zum Abschluss des Zuges:

- **Auf fünf Würfel reduzieren**

Nachdem jeder Spieler in einer Runde einmal am Zug war, folgt der **Jahreswechsel**, währenddessen auch der Startspieler wechselt.

AKTION: EINKOMMEN NEHMEN

Diese Aktion entfällt in der allerersten Runde des Spiels bei jedem Spieler.

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen!

Durch das Ausführen dieser Aktion erhält der Spieler Eisenbahnwürfel als Einkommen. Es sind drei verschiedene Fälle zu unterscheiden:

- a) Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Eisenbahngesellschaften ist, die in der Summe erst *vier oder weniger Bahnhöfe* gebaut haben, erhält der Spieler genau vier Eisenbahnwürfel hinter seinen Sichtschirm aus der „Bank“.
- b) Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Eisenbahngesellschaften ist, die in der Summe *mehr als vier Bahnhöfe* gebaut haben, erhält der Spieler so viele Eisenbahnwürfel hinter seinen Sichtschirm aus der „Bank“, wie er insgesamt mit seinen Gesellschaften Bahnhöfe gebaut hat.

Zählen Sie einfach die leeren Bahnhöfelder aller vor Ihnen liegenden Gesellschaftskarten.

- c) Wenn der Spieler in der vergangenen Runde noch Direktor einer Eisenbahngesellschaft war und deren Vorsitz im Jahreswechsel an einen anderen Spieler verloren hatte *und* nun auch kein Direktor mehr einer anderen Gesellschaft ist, erhält er (anstatt der üblichen vier Eisenbahnwürfel Mindestzahlung hinter den Sichtschirm) vier Eisenbahnwürfel mit der Fragezeichenseite nach oben vor den Sichtschirm.

Es ist für einen Spieler nicht möglich ein Einkommen von vier „Fragezeichen“ in mehreren Runden hintereinander zu erhalten, da dann die Voraussetzung nicht mehr erfüllt wäre, das der Spieler in der unmittelbaren Vorrunde seinen Direktorenposten verloren haben muss!

AKTION: WÜRFELN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen!

Mit dieser Aktion kann der Spieler Eisenbahnwürfel, die ihm gehören, nehmen und würfeln.

Hierzu sucht der Spieler

- beliebig viele (*auch gar keine!*) Eisenbahnwürfel hinter seinem Sichtschirm und
- beliebig viele Eisenbahnwürfel vor seinem Sichtschirm, die ein „Fragezeichen“ zeigen (*auch gar keine!*) aus und
- nimmt noch zusätzlich für jedes hinzugenommene „Fragezeichen“ vor dem Sichtschirm, je einen Eisenbahnwürfel der „Bank“ hinzu.

Diese Summe der Eisenbahnwürfel würfelt der Spieler und lässt das Ergebnis des Würfelwurfes vor dem Sichtschirm, ohne die nach oben zeigenden Seiten der Würfel zu verändern, liegen.

AKTION: AKTIEN KAUFEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Zu Spielbeginn gehören alle Aktien der „Bank“.

Durch Ausführen dieser Aktion können die Spieler Aktien von der Bank erwerben.

Aktien können nicht wieder aktiv verkauft werden. Es ist lediglich möglich Aktien zu kaufen.

Zunächst ist es im Spielverlauf nur möglich Aktien von der „Bank“ zu kaufen. Sobald jedoch (abhängig von der teilnehmenden Mitspieleranzahl) bestimmte Ereignisse (s.u.) eingetroffen sind, ist es auch möglich Aktien von anderen Spielern zu kaufen, so dass zwei verschiedene Fälle unterschieden werden müssen:

Wenn ein Spieler eine Aktie von der „Bank“ kauft, gibt er einen Eisenbahnwürfel der vor seinem Sichtschirm liegt, bei dem das Symbol „Aktie“ oder „Fragezeichen“ oben liegt,

an die Bank und nimmt sich dafür eine Aktie einer beliebigen Gesellschaft aus der „Bank“ und legt sie vor sich ab.

Wenn ein Spieler eine Aktie von einem anderen Spieler kauft, gibt er einen Eisenbahnwürfel, der vor seinem Sichtschirm liegt, bei dem das Symbol „Aktie“ oder „Fragezeichen“ oben liegt an den Spieler von dem er eine Aktie kaufen möchte. Dieser legt diesen Eisenbahnwürfel hinter seinem Sichtschirm ab.

Der Spieler bei dem die Aktie gekauft wird, kann sich nicht dagegen wehren!

Danach nimmt sich der kaufende Spieler eine Aktie nach seiner Wahl von dem Spieler, der gerade zuvor bezahlt wurde.

Das Kaufen von Aktien ist nur mit Eisenbahnwürfeln vor dem Sichtschirm möglich!

Das Kaufen von Aktien anderer Spieler ist ab dem Moment möglich, wo eine bestimmte Anzahl an Aktien in Abhängigkeit zur Spieleranzahl aus der „Bank“ verkauft worden ist:

- Bei zwei Spielern müssen von zwei beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.
- Bei drei Spielern müssen von drei beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.
- Bei vier Spielern müssen von vier beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.

Sobald die letzte Aktie, die noch benötigt wurde, um die zuvor beschriebene Bedingung auszulösen, von der „Bank“ gekauft worden ist, könnte als nächste Aktion innerhalb des selben Zuges direkt ein Aktienkauf bei einem Spieler erfolgen.

Der Kauf von Aktien bei einem anderen Spieler ist jeweils nur beim aktuellen Direktor möglich!

Dies bedeutet, wenn ein anderer Spieler in der aktuellen Runde von einem Direktor die Mehrheit an Aktien erworben hat, darf kein anderer Spieler ihm diese gekauften Aktien in der gleichen Runde wieder abkaufen, da er noch nicht der neue Direktor ist. Dies wird er erst nach Vollendung des Jahreswechsels, so dass bis dahin weiterhin nur Aktien vom ursprünglichen Direktor gekauft werden können (sofern dieser noch welche besitzt).

Daraus ergibt sich auch, dass ein Direktor keine Aktien seiner eigenen Gesellschaft bei anderen Spielern kaufen darf!

AKTION: SCHIENEN LEGEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Es wird insgesamt von allen Spielern gemeinsam nur eine Eisenbahnstrecke gebaut, so dass es (auch an Bahnhöfen nicht!) keine Abzweigungen gibt.

Wenn ein Spieler diese Aktion durchführt, kann er Eisenbahnwürfel benutzen, um auf den großen Geländefeldern Schienen zu legen. Dazu benutzt er Eisenbahnwürfel vor seinem Sichtschirm, die Geraden oder Kurven zeigen oder Fragezeichen sind (die dann natürlich noch auf eine andere Seite gedreht werden müssten).

Schienen dürfen wirklich nur mit Eisenbahnwürfeln vor den Sichtschirmen gebaut werden!

Das Legen einer Schiene verläuft so, indem der Spieler den entsprechenden Eisenbahnwürfel nimmt und auf einen freien Platz bei einem der beiden großen Geländefelder legt.

Dabei sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Legeverbote
- Neues Geländefeld anschließen
- Bergstreckenbau
- Seestreckenbau

Legeverbote

Schienen dürfen nicht so gelegt werden, dass sie gegen den Rand eines Geländefeldes führen, wenn nicht noch im selben Zug eine weitere Schiene gelegt wird, über die ein neues Geländefeld angeschlossen wird.

Schienen dürfen nicht mit der Streckenrichtung gegen Wasserfelder gelegt werden, wenn nicht noch im selben Zug eine Brücke (Schienenstrecke über See) vollständig über den See gebaut wird.

Von jedem Bahnhof dürfen maximal zwei Schienenstrecken aus fortführen. Ist diese Grenze erreicht, dürfen Schienen nicht mehr so gelegt werden, dass sie den Bahnhof ein weiteres mal anschließen würden.

Schienen dürfen nicht so gelegt werden, dass sie andere Schienen berühren oder durch das Legen auf einem Geländefeld das Fortführen der Strecke nicht mehr möglich wäre!

Zum Beispiel das Hineinführen von Schienen in Sackgassen wäre ein solcher Fall, der nicht erlaubt ist!

Neues Geländefeld anschließen

Sobald ein Spieler auf einem der beiden Geländefelder eine Schiene so legt, dass sie gegen den Rand führt, muss dieser Spieler ein neues Geländefeld auswählen, auf dem die Strecke fortgeführt werden soll.

Um ein neues Geländefeld anschließen zu dürfen, müssen jedoch zuvor mindestens fünf Schienen auf dem aktuellen Geländefeld gelegt worden sein (diese Beschränkung schließt jedoch bereits die Schiene, die gegen den Rand läuft mit ein!).

Bahnhöfe zählen bei der Bestimmung der Anzahl von Schienen jeweils auch als ein Schienenelement.

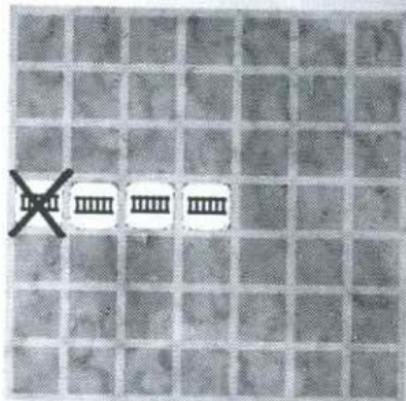


Abbildung: Direkt nach dem Start des Spiels ist es somit auch nicht möglich gleich mit drei weiteren Geraden an den Rand des Geländefeldes zu bauen, da insgesamt erst vier Schienen auf dem Feld liegen würden!

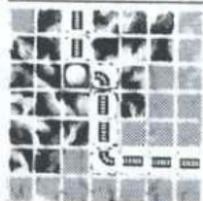
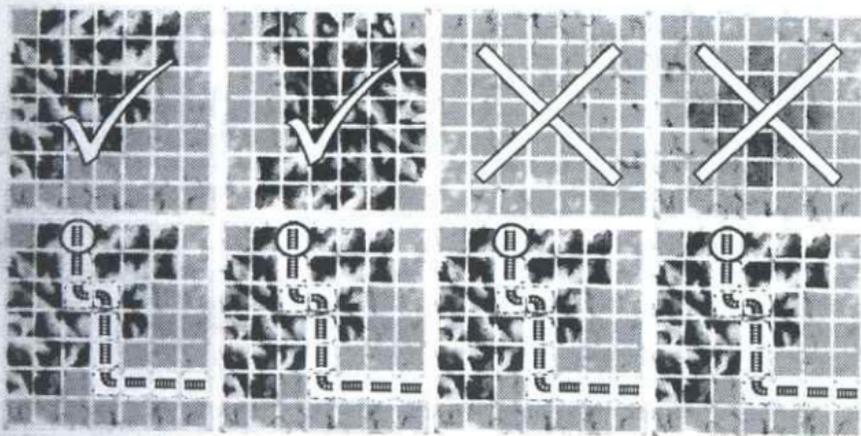
Der Spieler darf nur ein solches Geländefeld auswählen, von dem noch „kleine“ Geländefelder verfügbar sind.

Sobald von einer Geländeart alle kleinen Geländefelder in die bisherige Gesamtlandschaft eingebaut wurden,

steht diese Geländeart für das weitere Spiel nicht mehr als neue Anschlussmöglichkeit zur Verfügung.

Der Spieler muss ein Geländefeld auswählen, das an dem Übergang zwischen altem und neuem Feld eine gemeinsame Geländeart besitzt.

Abbildung: Die Schiene, die gegen den Rand gelegt wurde, befindet sich auf einem Geländefeld mit einem Berg mit zwei Seiten. Dort liegt diese Schiene an einer Seite, wo die Bergplätze zum Schienenbau zur Verfügung stehen, was bedeutet, dass das anzuschließende Geländefeld entweder erneut ein Berg mit zwei Seiten oder ein Berg mit drei Seiten sein muss, da sowohl auf dem See- als auch Wiesenfeld keine Berge vorhanden sind.



Das so ausgewählte Geländefeld darf nur verwendet werden, wenn es möglich ist das dazu passende kleine Geländefeld in die bisherige Gesamtlandschaft hineinzulegen, ohne dass es dabei zu nicht zueinander passenden Geländekombinationen kommt.

Dies bedeutet, dass alle vier Seiten des neuen Geländefeldes daraufhin überprüft werden müssen, dass jede Seite eine gemeinsame Geländeart mit den bereits zuvor gelegten Geländefeldern oder noch gar kein Nachbarfeld besitzt.

Abbildungen: Hier ist es nur möglich das „kleine“ oder „große“ Bergfeld wie dargestellt gedreht auszuwählen!

Sollte es nicht mehr möglich sein ein neues Geländefeld anzuschließen, weil es

kein

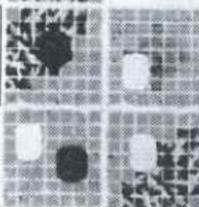
„kleines“

Geländefeld mehr

gibt, dass mit den umliegenden Geländearten übereinstimmt, endet die Schienenstrecke auf dem derzeit bespielten Geländefeld. Im restlichen Spielverlauf ist es auf dieser Hälfte der Schienenstrecke somit nur noch möglich auf dem aktuellen Geländefeld weiterhin Schienen zu bauen. Der Anschluss neuer Felder steht nicht mehr zur Verfügung.



Es ist nicht erlaubt die Schienenstrecke auf ein Geländefeld zu führen, das bereits früher im Verlauf des Spiels bebaut wurde, von dem bereits ein „kleines“ dies symbolisierendes Geländefeld ausliegt.

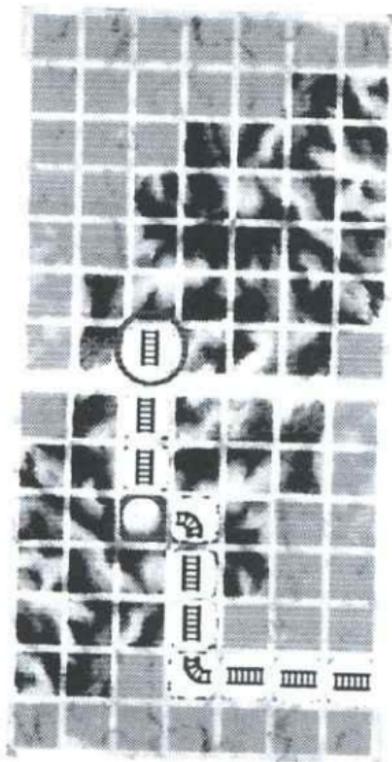


Nachdem das neue „große“ Geländefeld bestimmt wurde, wird es direkt an das derzeit aktuelle angelegt und der Spieler schließt eine Schiene darauf an das bestehende Streckennetz des vorherigen Feldes an (siehe auch *Abbildung nebenan*). Erst danach gilt das neue Geländefeld als angeschlossen.

Danach wird nun das passende „kleine“ Geländefeld in die Landschaft integriert.

Beim Aufbau des gesamten Geländes mit den „kleinen“ Geländefeldern ist darauf zu achten, dass diese von der Richtung her auf dem Spieltisch jeweils genauso platziert werden, wie die beiden „großen“ Geländefelder auf denen die Schienen gelegt werden, damit eine Zuordnung jederzeit möglich ist.

Es ist möglich das aktuelle Spielfeld auch als neues Geländefeld auszuwählen, sogar wenn das „andere“ „große“ Geländeplättchen ebenfalls ein identisches Feld ist.



Dann geschehen abschließend für diesen Anschluss noch folgende Tätigkeiten in dieser Reihenfolge:

1. Alle auf dem vorherigen Geländefeld verbauten Eisenbahnwürfel werden wieder zurück in die Bank gelegt.
2. Alle auf dem vorherigen Geländefeld gebauten Bahnhöfe werden auf das passende Gegenstück in die „kleine“ Geländefelderübersicht überführt, so dass weiterhin zu sehen ist, auf welchem Geländefeld bislang welche Bahnhöfe gebaut wurden.
3. Der Spieler, der den Anschluss vollzogen hat, erhält als Prämie zwei Eisenbahnwürfel mit „Fragezeichen“ nach oben vor seinen *Sichtschirm* zur sofortigen Verwendung von der „Bank“.

Ausnahme: Die zuvor beschriebenen Schritte 1 und 2 entfallen, sofern sich das Spiel insgesamt erst ganz am Anfang befindet und der Anschluss des neuen Geländefeldes der allererste überhaupt ist. In diesem Fall bleiben die

Eisenbahnwürfel und Bahnhöfe noch so lange liegen, bis auch die andere Schienenseite aus dem Startfeld rausgeführt und an ein anderes Geländefeld angeschlossen wurde. Erst dann werden diese auch vom Startfeld heruntergenommen.

Bergstreckenbau

Sofern ein Spieler in seinem Zug Schienen auf einen Berg legen möchte, muss er dazu einen beliebigen Würfel hinter seinem *Sichtschirm* oder ein „Fragezeichen“-Würfel vor seinem *Sichtschirm* an die Bank als Zusatzzahlung abgeben.

Diese Zahlung ist gültig für alle weiteren im selben Zug gebauten Schienen auf dem gleichen Berg. Dabei ist es egal, ob dieser Berg auf weiteren Geländespielfeldern fortgeführt wird oder es sich nur um das Bauen auf einem einzigen Geländeplättchen handelt.

Es wird selbst dann keine zusätzliche Zahlung notwendig, wenn die Schienenstrecke zwischenzeitlich im

selben Zug den Berg verlässt und dann wieder darauf zurückgeführt wird.

Seestreckenbau

Sofern ein Spieler in seinem Zug Schienen über Wasser legen will, muss er dazu zwei beliebige Würfel *hinter seinem Sichtschirm* oder „Fragezeichen“-Würfel *vor seinem Sichtschirm* an die Bank als Zusatzzahlung abgeben.

Der Spieler darf frei wählen, ob er beide Würfel von hinter oder vor dem Sichtschirm oder eine Kombination aus beidem nimmt.

Diese Zahlung gilt für eine „Brücke“ über beliebig viele Wasserfelder auf einem See.

Schienen über See dürfen nur gebaut werden, wenn es dem Spieler in seinem Zug gelingt die Schienenführung wieder auf Landfeldern ankommen zu lassen.

AKTION: BAHNHOF BAUEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Bahnhöfe sind über ihre Farbe immer eindeutig den Eisenbahngesellschaften zugeordnet.

Zum Bauen eines Bahnhofs muss

- der Spieler Direktor der zugehörigen Eisenbahngesellschaft sein
- die Gesellschaft noch über einen Bahnhof verfügen, der dem entsprechenden Geländeumfeld entspricht (siehe unten)
- der Spieler die auf der Gesellschafterkarte angegebene Anzahl an Würfeln *hinter seinem Sichtschirm* oder in beliebiger Kombination mit „Fragezeichen“ *vor seinem Sichtschirm* an die „Bank“ zahlen.

Dieser Bahnhof

- muss direkt an eines der beiden Enden der aktuellen Schienenstreckenführung angeschlossen werden
- darf nicht direkt am Rand eines Geländefeldes gebaut werden
- darf nicht direkt neben anderen Bahnhöfen gebaut werden (*diagonal ist dies jedoch möglich!*)
- darf nur auf dem Geländeumfeld gebaut werden, wie es auf der Gesellschafterkarte zu sehen ist (*siehe unten*)

Die Baukosten dieses Bahnhofes betragen entweder 3 oder 5 Würfel und sind auf der zugehörigen Gesellschafterkarte eingezeichnet.

Das Bauen eines Bahnhofes auf einem Berg erfordert die zusätzliche Zahlung eines Würfels für Bergstreckenbau (*siehe hierzu auch den vorherigen Abschnitt*).

Die Direktoren dürfen frei entscheiden, in welcher Reihenfolge ihre Gesellschaften die Bahnhöfe bauen. Dies gilt sowohl für den Unterschied in den Baukosten als auch für die unterschiedlichen Geländebaumöglichkeiten.

Je „großes“ Geländefeld darf jede Gesellschaft nur einen Bahnhof bauen. Es dürfen aber mehrere Gesellschaften (*die auch dem gleichen Spieler gehören dürfen*) auf einem Geländefeld jeder einen Bahnhof bauen.

Nach dem Bau eines Bahnhofes erhält der Spieler als Prämie *zwei Eisenbahnwürfel mit „Fragezeichen“* nach oben *vor seinen Sichtschirm* zur sofortigen Verwendung von der „Bank“.

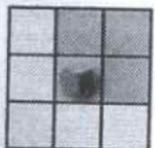
Bahnhof auf dem Berg



Der Bahnhof wird auf einem Bergfeld gebaut, das *mindestens von drei anderen Bergfeldern* umgeben sein muss (ob dort

bereits Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.

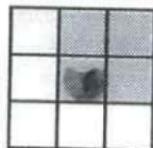
Bahnhof am See



Der Bahnhof wird auf einem Wiesenfeld gebaut, dass *mindestens von drei Wasserfeldern*

umgeben sein muss (ob dort schon Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.

Bahnhof auf der Wiese



Der Bahnhof wird auf einem Wiesenfeld gebaut, dass *mindestens von drei anderen Wiesenfeldern*

umgeben sein muss (ob dort bereits Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.

Übersicht Bahnhöfe

	Eisberg Tours	Überall Fahrten	Weiden Express	Insel Hopper	Berg&Tal Bahn
Berg	2 2	1 1	- -	- -	3 2
See	2 2	1 1	- -	3 2	- -
Wiese	- -	3 1	5 3	3 2	3 2

AKTION: AUF FÜNF WÜRFEL REDUZIEREN

Diese Aktion muss jeder Spieler am Ende seines Zuges durchführen.

Nach Beendigung aller Aktionen dürfen am Ende des Zuges jedes Spielers *vor dem Sichtschild* nur noch maximal fünf Würfel liegen.

Überzählige Würfel müssen nach Auswahl des Spielers an die „Bank“ zurückgegeben werden.

Bis zu dieser Aktion ist es während des Zuges ausdrücklich erlaubt (und auch empfohlen!) mehr als fünf Eisenbahnwürfel vor dem Sichtschild liegen zu haben. Lediglich nach dieser Aktion müssen diese auf maximal fünf reduziert werden.

JAHRESWECHSEL

Nachdem jeder Spieler in der aktuellen Runde einmal am Zug war erfolgt der Jahreswechsel.

Beim Jahreswechsel sind folgende Aktivitäten in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen:

1. Beförderung von Passagieren
2. Vergabe der Direktorenposten
3. Wechsel des Startspielers

1. Beförderung von Passagieren

Für jede Eisenbahngesellschaft wird überprüft wie viele Passagiere diese im vergangenen Jahr (der letzten Spielrunde) befördert hat.

Hierzu wird zunächst *die längste* zusammenhängende Kette von Bahnhöfen jeder Gesellschaft bestimmt. Zusammenhängend bedeutet hierbei, dass die Bahnhöfe in einer der vier angrenzenden Richtungen (nicht diagonal!) in benachbarten Geländefeldern auf der „kleinen“ Geländefelderübersicht erstellt worden sein müssen!

Die Bahnhöfe auf den aktuell bespielten beiden „großen“ Geländefeldern, die somit noch nicht auf die kleinen Geländefelder übertragen wurden, zählen genau wie alle anderen Bahnhöfe entsprechend ihrer Position im Gesamtgelände mit.

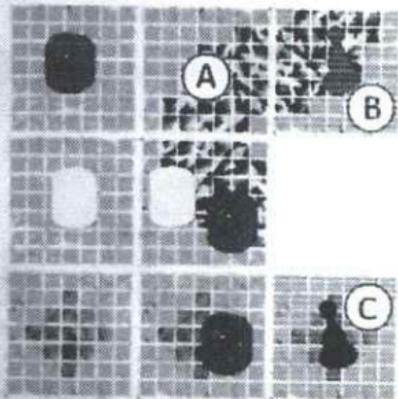


Abbildung: In diesem Beispiel hat die „Berg&Tal-Bahn“ (rot) drei Bahnhöfe, von denen jedoch lediglich zwei zusammenhängend sind.

Dadurch hat die „Berg&Tal-Bahn“ in dieser Runde eine Bahnhof-Kette der Länge „1“ und eine Kette der Länge „2“, die somit die längste ist.

Wäre auf dem mit „A“ gekennzeichneten Feld auch noch ein roter Bahnhof, wären alle Bahnhöfe zusammenhängend und ergäben eine Kette der Länge „4“.

Die mit „B“ und „C“ gekennzeichneten Felder sind diejenigen, die aktuell auf den großen „Geländefeldern“ noch bespielt werden. Bahnhöfe die dort bereits gebaut sind, müssen bei der Bestimmung der Kettenlänge mit berücksichtigt werden. So würde zum Beispiel ein roter Bahnhof in Feld „C“ die rote Kette um „1“ verlängern. Ähnlich wäre es bei Feld „B“ sofern in Feld „A“ ebenfalls ein roter Bahnhof stehen würde.

Insel Hopper (gelb) hat in dem Beispiel eine Bahnhof-Kette der Länge „2“.

Für diese so bestimmten längsten Bahnhof-Ketten je Gesellschaft wurden im vergangenen Jahr eine gleiche Anzahl von 1.000en von Fahrgästen befördert.

Dies bedeutet, dass jeder Direktor für die jeweils längste Bahnhof-Kette eine entsprechende Anzahl an Passagierzählern aus der „Bank“ bekommt, und diese hinter seinem Sichtschirm vor den anderen Spielern verbirgt.

Beim Überprüfen der Passagierzahlen wird strikt zwischen den Gesellschaften getrennt, so dass es hierbei unerheblich ist, ob ein Spieler Direktor mehrerer Gesellschaften ist, da jede einzeln für sich betrachtet wird.

Es erhalten nur die Direktoren von Gesellschaften Chips für beförderte Passagiere. Spieler, die lediglich einzelne Aktien besitzen, bekommen keine Passagierzähler.

Die kleinen orangen Plastikchips symbolisieren 1.000 transportierte Fahrgäste, wogegen die braunen großen Plastikchips für je 5.000 Fahrgäste stehen. Ein Wechsel der Einheiten mit der Bank ist jederzeit möglich.

2. Vergabe der Direktorenposten

Aufgrund der aktuellen Mehrheits-Verteilung der Aktien werden nun die fünf Direktorenposten unter den Spielern vergeben. Es genügt jeweils die einfache Mehrheit (was im Mindestfall eine einzige Aktie sein kann!)

Als Kennzeichen dafür, dass ein Spieler Direktor einer Gesellschaft ist, legt er die Gesellschafterkarte mit den Bahnhöfen vor sich ab.

Bei Aktiengleichheit unter den Spielern, bleibt der bisherige Direktor weiterhin im Amt. Gibt es jedoch eine Aktiengleichheit unter zwei oder mehreren Spielern, die zuvor nicht Direktor waren, wird der Spieler der neue Direktor, der von diesen im Uhrzeigersinn „am nächsten“ zum bisherigen Direktor sitzt.

3. Wechsel des Startspielers

Der bisherige Startspieler gibt das Startspieler Symbol an den Spieler links neben ihm weiter, der nun das nächste Jahr beginnt.

SPIELENDEN

Das Spiel endet,

- a) wenn eine Gesellschaft ihren letzten Bahnhof gebaut hat
- b) wenn alle „kleinen“ Geländefelder aufgebraucht sind oder nicht mehr gelegt werden können
- c) wenn die Schienenstrecke auf beiden Seiten aufgrund von „Sackgassen“ nicht mehr weitergebaut werden kann
- d) wenn die „Bank“ mit Eisenbahnwürfeln gesprengt wurde (d.h. ein Spieler müsste eigentlich mindestens einen oder mehrere Eisenbahnwürfel aus der „Bank“ bekommen, wo aber keine mehr zur Verfügung stehen)

In den Fällen *a*, *b* und *c* wird die aktuelle Runde (mit der Einschränkung, dass die „Bank“ keine Eisenbahnwürfel mehr auszahlt, selbst dann nicht, wenn sie noch im Verlauf dieser einen Runde doch noch wieder Würfel „einnehmen“ sollte.) noch komplett zu Ende gespielt. Sobald der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, wird noch einmal ermittelt wie viele Passagiere befördert wurden, ehe danach das Spiel beendet ist.

Im Fall *d* liegt ein Wirtschaftszusammenbruch des Staates vor, der zum sofortigen Ende des Spiels führt. Dies bedeutet, dass ab dem Moment wo der „Bankrott“ der Bank eingetreten ist, keinerlei Aktionen mehr durchgeführt werden dürfen. Es wird lediglich noch einmal ermittelt wie viele Passagiere in dem aktuellen („abgebrochenen“) Jahr befördert wurden (*dabei ist es egal, ob die Gesellschaft noch einmal agieren durfte oder nicht*), ehe danach das Spiel beendet ist.

SIEGER

Sieger des Spiels ist der Spieler, der die meisten Passagiere transportiert hat.

Um dies festzustellen, heben alle Spieler ihre Sichtschirme an und zählen die von ihnen mit den jeweiligen Eisenbahngesellschaften im Laufe des Spiels beförderten Passagiere.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler der noch die meisten „Fragezeichen“ vor dem Sichtschirm liegen hat.

Sollte auch dies gleich sein, gewinnt der Spieler, der sowohl *vor* als auch *hinter* dem Sichtschirm (*inklusive der Fragezeichen*) noch die meisten Würfel besitzt.

RAILROAD DICE DIE ERSTEN SCHIENEN

Autor: Jens Kappe

Grafik: Oliver Fermer

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder besuchen Sie unser Forum im Internet:

Wassertal Spieleverlag
Baererstraße 3
21073 Hamburg
Fax: 040/98769490
info@wassertal.de
www.wassertal.de

© 2003 Jens Kappe

© 2003 Wassertal Spieleverlag

Außerdem:

- Susanne, ich liebe Dich!
- Olli, danke!